

Imma Marín

Los juguetes ¡Muy cansados se van, pues a descansar!

Resumen

Jugar es una necesidad, un impulso primario y gratuito, que nos empuja desde la infancia a descubrir, conocer, dominar y querer al mundo y a la vida. Es imposible hablar de ser humano sin hablar de juego. En palabras de F. Von Schiller, “*el hombre, sólo es verdaderamente humano, cuando juega*”. No es casualidad, pues, que los niños de todas las épocas y culturas jueguen. Tampoco es casual que en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptada por Naciones Unidas en 1959 y ratificada posteriormente, en 1989, se reconozca el derecho del niño al juego.

Les joguines ben cansades
se'n van doncs a descansar!!!

Jugar és una necessitat, un impuls primari i gratuït, que ens empeny des de la infància a descobrir, conèixer, dominar i estimar el món i la vida. És impossible parlar d'ésser humà sense parlar de joc. En paraules de F. Von Schiller, “l'home, només és veritablement humà, quan juga”. No és casualitat, doncs, que els infants de totes les èpoques i cultures juguin. No és casual tampoc que en la Declaració dels Drets de l'Infant, adoptada per Nacions Unides el 1959 i ratificada posteriorment, al 1989, es reconegui el dret de l'infant al joc,

Toys
See you in the morning!
Sleep well!

Playing is a need, a primary and gratuitous impulse, which from infancy leads us to discover, find out about, dominate and love the world and life. It is impossible to talk about human beings without talking about playing. In the words of F. Von Schiller, 'man is only truly human when he is playing'. It is therefore no coincidence that children from all ages and cultures play. It is also no coincidence that the right to play is recognised in the Declaration on the Rights of the Child, adopted by the United Nations in 1959 and subsequently ratified in 1989.

Autora: Imma Marín

Artículo: Los juguetes. ¡Muy cansados se van, pues, a descansar!

Referencia: Educación Social, núm. 33 pp.

Dirección profesional: imma@marinva.es

Introducción

El juego y los juguetes

Juguetes cansados.... Una imagen tierna que nos recuerda los buenos ratos pasados jugando con nuestros juguetes más queridos. A algunos nos vendrá a la mente aquella muñeca con la cara pintada, o el oso tuerto y con la ropa sin pelo de tanto lavarlo, o aquel *scrabble* que de tanto jugar tenía las letras borradas.

Sólo los buenos juguetes terminan cansados de tanto jugar, porque son ellos los más queridos por los niños, aquellos que los acompañan durante tiempo en su mundo imaginario lleno de retos e ilusiones y que después se mantienen en la memoria de los buenos recuerdos.

Jugar es una necesidad, un impulso primario y gratuito, que nos empuja desde la infancia a descubrir, conocer, dominar y querer al mundo y a la vida.

Es imposible hablar de ser humano sin hablar de juego. En palabras de F. Von Schiller, “*el hombre, sólo es verdaderamente humano, cuando juega*”. No es casualidad, pues, que los niños de todas las épocas y culturas jueguen.

Tampoco es casual que en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptada por Naciones Unidas en 1959 y ratificada posteriormente, en 1989, se reconozca el derecho del niño al juego: «*El niño gozará plenamente de juegos y entretenimientos, los cuales tendrán que estar orientados hacia las finalidades perseguidas por la educación: la sociedad y las autoridades públicas, se esforzarán a promover la satisfacción de este derecho.*» (Derechos del Niño, 7c). Resolución núm. 1386 (XIV) de la Asamblea de las Naciones Unidas de 20 de noviembre de 1959. Ratificada en la convención sobre los derechos del Niño, adoptada por NN.UU. en su resolución 44/25 de 20 de noviembre de 1989.

Por consiguiente, es posible que si hoy, como adultos, somos capaces de superar los retos que la vida nos presenta, es, probablemente, porque un día nos atrevimos a subir en una bicicleta; si gozamos de la contemplación de una pintura es porque muchas tardes nos quedamos embelesados contemplando como bailaba una peonza; seguramente, si podemos ponernos en el lugar del otro es porque una vez jugamos a ser otra persona.



Sólo los buenos juguetes terminan cansados de tanto jugar

Condiciones para que el juego sea posible

En primer lugar necesitan *espacios adecuados y estimulantes*, tanto en fondo como en forma

En primer lugar necesitan *espacios adecuados y estimulantes*, tanto en fondo como en forma. Es decir, espacios donde se pueda jugar en libertad, sin miedo a ser juzgado o a equivocarse. Espacios sin peligros, cercanos y cotidianos, que permitan disfrutar de los objetos y de los elementos naturales, con un particular cuidado por la precisa posición de los objetos. Espacios, en definitiva, que despiertan las ganas de jugar tanto en los pequeños como en los mayores.

También hay que disponer de *tiempo, rico y pausado*, sin prisas, donde se pueda desplegar la imaginación y recogerla; tiempo para recrear lo visto, experimentado y aprendido. Tiempo para soñar, inventar, crear... Tiempo incluso... para aburrirse.

Los demás compañeros representan un papel importante en el momento de jugar. Jugar solo tiene su valor, pero puede incrementar los sentimientos de omnipotencia y limita enormemente las posibilidades del juego. Es en el contexto de los juegos compartidos que el niño aprende como son los demás y va formando su propia imagen. Sin esta puesta en escena de los *otros*, difícilmente el niño puede medir sus fuerzas, sus posibilidades, puede aprender qué se espera de él y qué espera él de los demás.

Por último, *los juguetes*. Cualquier cosa se puede convertir, en manos de un niño, en un juguete: una caja de cartón, las anillas de las cortinas, una sábana... El objeto aparece desde el primer momento intrínsecamente vinculado al juego. Los juguetes aparecen, pues, como creaciones espontáneas de los mismos niños, o como creaciones culturales que los adultos hemos elaborado para su entretenimiento y satisfacción. Pero las primeras muñecas hechas con piedras y envueltas en pieles, quedan muy lejos de los actuales juguetes comercializados.

¿Pero... qué es un juguete?

El diccionario de la lengua española dice: “objeto atractivo con el que se entretiene a los niños”. *La Enciclopèdia Catalana, la define así:* “objeto hecho expresamente para jugar, para el entretenimiento de los niños”. *Dos definiciones, desde el punto de vista del juego pobres y poco exactas.*

¿Sólo son juguetes aquellos objetos ideados con este objetivo? ¿Y los objetos que se convierten en juguetes en manos de los niños como la escoba, las botellas de agua o su propio cuerpo?

¿Y los juguetes que no sólo “entretienen” a los niños, como los trenes eléctricos, los *meccanos*, la pelota o las cartas, etc. de los que también disfrutamos los adultos? ¿Se puede reducir la definición de juguete a la de objeto para niños? ¿No olvidaríamos, así, que el juego es inherente a la humanidad y no sólo a los niños?

C. Beart, en su libro *Juegos y Deportes*, publicado en París en 1965 nos ofrece la siguiente definición: “*El juguete es el soporte del juego, ya sea éste concreto o ideológico o simplemente utilizado como tal o puramente fortuito*”. En este caso, la aproximación es mucho más exacta: no excluye al adulto, queda claro que es el juguete que depende del juego y no al revés y, por último, nos dice que es el jugador quien convierte, a través del juego, el objeto en juguete, introduciendo una reflexión importante, es decir: ningún juguete concebido como tal, garantiza en sí mismo el juego.



De esta definición podemos deducir tres grandes tipos de juguetes:

- Los **juguetes fortuitos**: una piedra, la arena, la escoba, el propio cuerpo... Cualquier objeto utilizado como soporte del juego. En este caso, el juguete adquiere un límite temporal: mientras dura el juego, y una dimensión imaginaria: el objeto inventado.
- Juguetes **autoconstruidos**: concebidos e inventados por el niño para acompañar un juego específico. Pueden ser, más o menos efímeros, pero nunca improvisados: personajes hechos con pinzas de tender la ropa, jugar a barcos con papel y lápiz, hacer vestidos para las muñecas, comidas con plastilina o con hierbas y flores del campo...
- Juguetes **comercializados**: artesanos o industrializados, creados por el adulto como estimuladores del juego.

En todos los casos, se supone que los juguetes son soporte para el juego. Por consiguiente, un juguete que no sea *jugable*, estimulador o motivador del juego, no merece denominarse como tal.

Los juguetes
son soporte
para el juego

Cuando hablamos de juguete no podemos olvidar ninguno de los diferentes tipos que acabamos de enumerar porque todos ellos son buenos y necesarios para el desarrollo de un juego sano y rico en propuestas, que realmente “eduque positivamente” a nuestros niños. Todos ellos nos ayudan a crecer como personas, nos hacen adultos con capacidad de ser libres, disfrutar, ser curiosos, con ganas de ser, saber y compartir.

¿Cómo son los juguetes realmente favorecedores del juego? Criterios de selección

Si nos detenemos en las características principales de un fondo lúdico bien seleccionado, vemos que el juguete ha de ser:

Estimulador... però ¿de qué?

- de cualquier aspecto del desarrollo del niño: motriz, cognitivo, social y afectivo.
- de capacidades, acciones, habilidades y actitudes como la curiosidad, el gusto por las cosas bien hechas, la estética, la ternura, el cuidado por el detalle, la valentía, la estrategia, la audacia, la paciencia, la delicadeza...
- de las ganas de mirar, de tocar, de oler, de reír, de superarse, de saber...
- un juguete tiene que hacer disfrutar a los niños del agua, la luz, la oscuridad, las sombras, los ruidos, el viento. De su capacidad de razonar, de deducir, de descubrir, de hablar, de imaginar, de crear...

Un juguete, en palabras de autores diversos:

- «No tiene que ser demasiado realista, ni muy complicado, ni tan solo perfecto.»
- «El juguete deja de serlo cuando en lugar de ser un punto de partida, es un punto de llegada».
- «Un juguete no ha de ser un itinerario a seguir, sino el estímulo al descubrimiento».
- «Abrir campos donde brote el sueño, enraizar el descubrimiento, despertar la curiosidad.»
- «Los juguetes, microcosmos de la realidad, conducen al niño a aprender a utilizar el mundo, no a inventarlo».

Seguro y de calidad: sólido y bien hecho

- No tiene que estropearse a la primera de cambio, ha de prever el uso, a veces poco ágil y chapucero, del niño.
- Ha de poder cumplir con el objetivo por el que ha sido previsto: si es un ruido ha de fer ruido, si es un juguete de construcción ha de encajar, si es un móvil ha de tener colores vivos para atraer la atención del niño...
- Es decepcionante para el niño que un juguete se rompa sin motivo, que el encaje no pueda ensamblarse, que en el espejo no pueda verse... Por otra parte, el niño tiene que aprender a tratar con cuidado sus juguetes. Que sean sólidas no ha de suponer que se pueda maltratar.

- Antes de escoger el juguete hemos de tener presente aspectos como los de marca de seguridad. Todos los juguetes han de llevar el símbolo CE que significa que se comprometen a cumplir la Normativa Europea de Seguridad del Juguete. Las garantías, recambios, posibilidad de ajustes, son otras consideraciones a tener en cuenta. Los juguetes peligrosos para los menores de 3 años han de advertirlo.



Variado y en la justa medida

Hoy en día parece que la cantidad de cosas es sinónimo de bienestar y, por lo tanto, cuantos más juguetes mejor, pero la experiencia nos demuestra que más bien es lo contrario. La práctica habitual de comprar grandes cantidades de juguetes se agudiza a partir de los dos o tres años, cuando además de señalar lo que quieren, ya lo verbalizan. Está bien entender que las conductas de pedir, explorar y fisgonear son normales, pero tendríamos que reflexionar respecto a la respuesta que damos los adultos: dar constantemente y, por consiguiente, las consecuencias de recibir en exceso.

Es necesario que el niño tenga diversos juguetes variados con los que pueda desarrollar diferentes tipos de juego, pero nunca hay que llegar al exceso. En este caso es más importante la calidad que la cantidad. Por otro lado, es importante que los juguetes se vayan renovando durante todo el año porque los niños juegan todo el año; así podemos incorporar nuevos juguetes poco a poco generando nuevas expectativas e ilusiones para probar nuevos juegos. Tener menos cantidad les permitirá dedicar más tiempo a los juguetes que tienen y disfrutarlos más.

Es más importante la calidad que la cantidad

Por otro lado, incluso los juguetes más saludables a una edad, no resultan apropiadas en otra. No hay que amontonar los juguetes año tras año, conviene renovar tal y como hacemos con la ropa cuando queda pequeña. Así pues:

- El juguete, en ningún caso, garantiza el juego. Una excesiva cantidad de juguetes, en lugar de favorecer el juego, lo dificulta.
- Por otro lado, los niños han de poder disfrutar de un amplio abanico de juguetes que les permitan desarrollarse en todos los sentidos, sin distinciones por razones de sexo.
- No hay que guardar todos los juguetes, cuando quedan *pequeños* podemos regalarlos para hacer espacio a las nuevas necesidades de los niños.

Adecuado a la edad de los niños

Este aspecto es tan importante que más adelante ofreceremos un cuadro donde se relacionan las diferentes edades con sus características y los tipos de juguetes más recomendables para aquella etapa. De todas formas, está bien que previamente hayamos hecho una serie de reflexiones sobre esto:

- Lo hemos oído muchas veces: los juguetes no pueden ser ni demasiado sencillos, ya que rápidamente aburrirán al niño, ni tan complicados que resulten retos insuperables que frustrarán innecesariamente al niño, o simplemente no despertarán su interés.
- Los juguetes han de responder a la edad de los niños tanto respecto a su aspecto físico para que resulten atractivos, como a los aspectos ergonómicos. Una pieza de construcción dirigida a un niño pequeño tendrá que ser suficientemente grande para que no se la trague y para que la pueda agarrar cómodamente con su manita, al mismo tiempo que ha de permitir un encaje sencillo y, por lo tanto, posible, aunque represente un esfuerzo, para la habilidad del niño.
- También los aspectos cognitivos, afectivos y sociales son importantes. Para jugar al parchís, no es necesario saber sumar, ya basta sabiendo contar, pero hay que tener capacidad para esperar el turno y aceptar los resultados del azar, ¡que pueden hacer que tarde mucho a salirme un 5! Y esto es francamente, mucho más difícil.
- Los adultos, sobre todo los padres y familiares, tenemos la tendencia de hacer *mayoress a los niños* y aunque en las cajas se nos ofrezca una orientación, siempre pensamos que nuestro niño es muy listo y que seguro que sabrá disfrutar de aquel juguete que nos gusta tanto a nosotros.

Atractivo e interesante para los niños

Me refiero a los intereses infantiles y no a los caprichos

En este punto me refiero a los intereses infantiles y no a los caprichos! A veces, los criterios de los niños y los de los adultos no coinciden. Es normal. En este sentido, antes de escoger un juguete hemos de pensar en la persona a la que lo regalaremos o con el que jugaremos, sus gustos e intereses y, por supuesto, sus necesidades.

Es posible que la *cocinilla* de madera con *cortinillas* de cuadros rojos no sea la preferida de mi hijo o hija y que ellos quieran una de plástico con vitrocerámica... El juguete es para ellos y es a ellos a quienes ha de gustar.

Quizá no coincidimos en el tipo de juguete que el niño prefiere y el que nosotros consideramos como más conveniente y educativo, pero está bien hacer una valoración seria con el niño para que al tomar la decisión sea con convicción plena. Es posible que nos llevemos una grata sorpresa al descubrir

que no era tanto un capricho sino que escondía verdaderamente una ilusión o una necesidad de reafirmación, de independencia...

Muchas veces sus deseos no surgen realmente de sus gustos y necesidades sino del encantamiento del último anuncio de la televisión o de la presión de los compañeros de clase “que todos la tienen”. Un buen ejercicio es mirar los anuncios de publicidad juntos y comentar lo que vemos, qué cosas son las que más nos gustan y qué tipo de juguete preferimos, ir a tiendas especializadas donde podamos ver y tocar aquel juguete, e incluso invitar a alguien de la clase que la tenga para ver, todos juntos, si es tan estupendo como nos dicen.



Enseñarle a ser selectivo y a valorar que no es la cantidad lo que importa, o la espectacularidad del juguete sino la calidad y emociones que el juguete produce, es todo un reto. Por todo esto, conviene recordar que:

- No a todos los niños les gusta lo mismo.
- No todos los niños, aunque tengan la misma edad, tienen las mismas necesidades motrices, psicológicas, cognitivas, sociales o afectivas.

Podríamos agrupar los criterios generales para escoger juguetes en el siguiente cuadro:

Criterios de selección de juegos y juguetes

Qué debemos tener en cuenta

- **Intereses infantiles**

El juguete ha de responder a los intereses y gustos del niño que jugará con él.

Cada niño tiene unas necesidades lúdicas y psicopedagógicas diferentes y hay que conocerlas.

- **La edad**

Adecuar el juguete a la edad del niño y a su capacidad física y psicológica. Observad en la caja cuál es la edad a quien se dirige.

- **La estimulación**

Ha de estimular cualquier aspecto del desarrollo del niño: motriz, cognitivo-afectivo y social. Ha de permitir disfrutar, descubrir, inventar, razonar, tocar...

- **La finalidad**

La principal función de un juguete es divertir, por lo tanto ha de ser siempre atractivo para el niño que jugará con él.

- **La cantidad**

Hay que limitar el número de juegos y juguetes para evitar conductas caprichosas y enseñar al niño a disfrutar con lo que tiene.

- **La variedad**

Los niños crecen, y sus intereses y necesidades también varían; por esto necesitan nuevos juguetes.

Por otra parte, no olvidemos que cualquier objeto puede resultar un juguete en las manos de un niño. Hay que estimular su imaginación, posibilitando que ellos mismos creen sus juguetes: cajas que se convierten en coches o *camitas* para las muñecas, pinzas de la ropa convertidas en personajes...

- **La seguridad**

Han de cumplir la normativa de la CE (levan una etiqueta que lo indica) que nos garantiza que son juguetes seguros. Además han de llevar siempre las instrucciones en castellano.

- **La calidad**

Asegurarnos de la calidad del juguete no se refiere sólo a la durabilidad del material, sino también a que cumplan la finalidad por la que han sido creados.

- **La publicidad**

Los niños actúan muchas veces influidos por la televisión y por lo que tienen sus amigos. Hay que observar, de todos los juguetes que pide, cuál le hace más ilusión y por qué.

- **Los valores que fomenta**

Hay que evitar los juguetes que fomentan valores negativos, pero hacerlo con la complicidad del niño. Si prohibimos taxativamente, corremos el riesgo de provocar el efecto contrario.

- **La información**

Mirar los catálogos de las tiendas de juguetes nos dará una idea del juguete que buscamos.

No podemos tampoco descuidar la tarea de asesoramiento que nos pueden hacer en ludotecas y tiendas especializadas.

Qué hay que evitar

- **Intereses infantiles**

Comprar el juguete que gusta al adulto (Un juguete nunca puede imponerse) Pensar que a todos los niños de una misma edad les gusta lo mismo.

- **La edad**

Comprar juegos o juguetes demasiado sencillos o demasiado complicados pensando que nuestros niños o niñas ¡van muy avanzados!

- **La estimulación**

Escoger juguetes que limitan las posibilidades de juego dada su poca versatilidad.

- **La finalidad**

Los juguetes excesivamente didácticos, que no resulten atractivos al niño, ya que pueden dejar de ser juguetes para convertirse en material escolar.

- **La cantidad**

Pensar que para jugar se necesitan muchos juguetes, ya que el exceso es inversamente proporcional a las ganas de jugar.

- **La variedad**

Creer que sólo son buenos juguetes aquellos que te duran muchos años.

Pensar que los únicos o mejores juguetes que necesita un niño son aquellos que le podemos comprar: ningún juego *instituido* garantiza en sí mismo el juego.

- **La seguridad**

Pensar que siempre los juegos más caros son los más seguros y los más bien hechos.

- **La calidad**

Comprar juguetes excesivamente baratos, pues ya sabemos que, a veces, comprar barato con frecuencia sale caro.

- **La publicidad**

Pensar que todos los juguetes que salen por la TV son malos y no querer comprar ninguno comercial.

- **Los valores que fomenta**

Prohibir de forma taxativa y sin razonamiento los juguetes que fomentan valores negativos.

Con frecuencia somos los adultos los que convertimos un juguete en sexista cuando lo ofrecemos a una niña y la prohibimos a un niño. No olvidemos que las divisiones de género corresponden a hábitos culturales adquiridos.

Creer que a cada sexo le corresponden unos juguetes que le son propios o incluso exclusivos: las muñecas para las niñas y los coches para los chicos.

- **La información**

Pensar que las cajas de los juegos y los juguetes nos dan toda la información que necesitamos.



Juguetes y discapacidades

Es importante también parar mientes en los **juguetes y las discapacidades**. Los diversos tipos de discapacidades y los diferentes grados de afección dificultan establecer criterios generales para la selección de juguetes. Si en todos los casos es necesario pensar en cómo es el niño, en el caso de los niños con discapacidades es imprescindible. Hay que pensar en sus características e intereses y partir siempre de sus posibilidades de acción y no de cuáles son sus carencias o dificultades.

A pesar del problema real de encontrar juguetes adecuados, hay que tener en cuenta que es posible hacer una serie de adaptaciones en los juguetes. En el caso de los niños con discapacidades motoras o sensoriales, esta adaptación pasará por incorporar elementos que faciliten su manipulación y percepción. Respecto a los niños con discapacidades psíquicas, en principio pueden jugar con los juguetes estándares adecuados a su grado de desarrollo o bien adaptar el juego y las instrucciones a su capacidad de comprensión y acción.

En todos los casos es muy importante facilitar el juego de estos niños lo máximo, disponiendo de una colección de juguetes que les resulten interesantes y atractivos y estimulen su desarrollo.

El juguete y su valor psicopedagógico

A pesar de todo, la sociedad no valora el juguete como elemento de crecimiento, sino más bien como objeto de regalo y consumo, de la misma forma que continúa definiendo, implícitamente, el juego como lo no serio, aquella actividad propia de la etapa infantil que superamos cuando nos *hacemos mayores, serios y responsables*.

Pero si el origen del juego se pierde en el tiempo, la historia de juegos y juguetes está intrínsecamente vinculada a la de la humanidad. Juegos como la *rayuela*, la pelota, seguir al rey, la muñeca, los *ositos* o el *awelé*, deben tener un profundo significado ya que han acompañado a los hombres y mujeres durante muchos milenios, atravesando la Historia con una permanencia e inmortalidad sorprendente.

¿Puede un objeto que ha sido capaz de sobrevivir a la civilización que lo ha creado ser algo útil, frívolo o banal?

Es innegable que tanto el niño como el adulto aprende, crea y descubre su universo, en esta libre actividad de la inteligencia que es el juego; pero esto no significa que se pueda *instruir* a discreción mediante el juego. Todo intento de instruir, informar o formar a través del juego tiene pocas posibilidades de ser exitoso, si no contempla el aspecto lúdico y las claves propias del hecho de jugar: libertad, placer y gratuidad.

El juego tiene pocas posibilidades de ser exitoso, si no contempla el aspecto lúdico y las claves propias del hecho de jugar: libertad, placer y gratuidad

Sin embargo, como decíamos, el juego permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad, siendo la fuente más importante de progreso y aprendizajes.

M. Garaigordóbil, nos dice: *“Las actividades lúdicas que el niño realiza, le permiten desarrollar su pensamiento, satisfacer sus necesidades, elaborar experiencias traumáticas, descargar sus tensiones, explorar, descubrir, el gozo de crear, satisfacer su fantasía, reproducir las adquisiciones asimilándolas, relacionarse con los demás, ensanchar los horizontes de uno mismo... Por todo esto, se puede afirmar que estimular la actividad lúdica, positiva, simbólica, constructiva y cooperativa, es sinónimo de potenciar el desarrollo infantil”*



Los juguetes, pues, como soporte del juego, ayudan a estimular el desarrollo global del niño, especialmente

- Los **sentidos**, con móviles, mantas, calidoscopios, juegos de modelar...
- La **motricidad**, con correpasillos, *hula-hops*...
- La **inteligencia**, con juegos de mesa, puzzles, juegos de construcción...
- La **afectividad**, con muñecas, *peluches*, muñecos...
- La **sociabilidad**, con juegos de mesa, juegos y juguetes de tipo simbólico...

En este desarrollo global del niño, no podemos dejar de mencionar los valores educativos que los juguetes representan.

Juguetes y género

Los niños van construyendo su identidad de género de acuerdo con la cultura en la que les ha tocado vivir y normalmente por imitar a los modelos más próximos. A fuerza de ensayos, los niños van interiorizando, de acuerdo siempre con las expectativas de las personas que los rodean, el rol sexual que los identifica.

En familias y entornos fuertemente estereotipados, los niños construyen más rígidamente sus papeles que en otros más abiertos. Es, por lo tanto, dentro de la familia donde empiezan a formarse la personalidad de la niña y el niño y donde se ejercen las primeras discriminaciones.

Los juegos y los juguetes que ofrecemos a nuestros niños no siempre responden a valores de igualdad, respeto, solidaridad... Al niño se le buscan juegos de monstruos, bélicos, de ingenio, deportivos.... respondiendo al modelo de hombre fuerte, con iniciativa, valiente y osado. A la niña, en cambio se le ofrecen juguetes de “futura mamá”, o paear “triunfar agradando”, convirtiéndola en una buena ama de casa o en una mujer deseable. Incluso podemos acceder y sentirnos orgullosos de regalar una pelota o coche o un disfraz de Batman a una niña, pero difícilmente se nos ocurrirá regalar una muñeca a un niño y

mucho menos un cochecillo para pasearla. En este caso, ¿es la muñeca o el coche o el disfraz sexistas o lo somos los adultos que damos unos juguetes a un sexo y lo negamos al otro?

Los patrones masculino y femenino de nuestra sociedad se transmiten casi sin darnos cuenta y los niños notan el rechazo social cuando escogen juegos o juguetes que no se identifican con su sexo. Es necesario, pues, cuidar de los modelos familiares que les ofrecemos y escoger sus juguetes sin discriminaciones.

Juguetes bélicos

La socialización y la adquisición de normas y pautas de comportamiento se constituyen cotidianamente y en comunidad. El niño es receptivo a los modelos que lo rodean. En este sentido, el entorno constituye un campo de aprendizaje y un agente educativo de primera línea. Por este motivo, la sociedad tiene que ofrecer mecanismos capaces de transmitir modelos y valores de convivencia.

Podemos encontrar juegos que no sean adecuados para nuestros hijos porque precisamente los valores y contenidos que transmiten no son compartidos por nosotros, pero tampoco no se puede olvidar que a los niños, y en especial a los jóvenes y adolescentes, les gusta el mundo de los adultos y los juegos de los mayores. Y también hemos de entender que “jugar a matar” o con juguetes de los llamados bélicos son formas de descubrir y experimentar con una realidad presente en nuestra sociedad, al mismo tiempo que permite exteriorizar sentimientos y emociones en un entorno ficticio y seguro. Compartir el tiempo de juego es siempre la mejor solución para poder transmitir nuestros conocimientos, valores y formas de entender las diferentes situaciones. Además si el niño vive en un entorno afectivo tierno, con normas y límites claros, no tengamos duda que es éste el valor que defenderá cuando sea adulto.

Jugar puede ser
seguir unas
reglas, pero
también romper-
las, saltarlas, ir
más allá

No olvidemos que jugar puede ser seguir unas reglas, pero también romperlas, saltarlas, ir más allá de las normas sociales, transgredir; y en esto es donde encontramos el placer, el gozo y la sorpresa donde las niñas y los niños experimentan y aprenden.

Los videojuegos

Adaptándose a los nuevos tiempos, los juegos y los juguetes han evolucionado gracias a los nuevos soportes informáticos y audiovisuales y, actualmente, disponemos de una nueva familia de juegos para el entretenimiento y el aprendizaje: **los videojuegos.**

Los videojuegos permiten que el usuario obtenga respuesta inmediata a sus acciones. Lo hace protagonista y estimula el reto continuado y la superación personal, dos características propias de cualquier juego. A la **interacción** se le añade el **atractivo audiovisual** que nos transporta a entornos fantásticos, de gran realismo y mucha acción y movimiento.

Por otra parte, los **soportes de juego** son **muy variados y adaptables** a diferentes situaciones: ordenadores, videoconsolas portátiles, videoconsolas domésticas, móviles... Así ha dado a los videojuegos una amplia difusión hasta el punto de ser una de las principales actividades de ocio de nuestros jóvenes actualmente.

Los videojuegos permiten casi como ningún otro juego jugar solo de manera continuada y con alto grado de atractivo y apasionamiento. No es que los niños y niñas quieran jugar solos, más bien es que en estar solos y necesitar jugar han encontrado en los videojuegos una salida efectiva a sus necesidades. Esto sí, cuando les preguntas cuál es su principal deseo, todas las investigaciones apuntan a que la respuesta mayoritaria es pasar más ratos con los padres y jugar con amigos.

Los videojuegos permiten jugar en grupo i éste es uno de los deseos de los niños que, si no pueden realizarlo, se complacen jugando en línea, leyendo revistas y socializando los trucos, jergas, etc. propio de los videojuegos, consiguiendo, por lo menos, sentirse miembros de un grupo de iguales divirtiéndose; porque los videojuegos divierten y presentan retos, sorpresa, captando rápidamente a los jugadores.

En el mercado de videojuegos podemos encontrar productos de temáticas muy variadas. Para clasificarlos, la mayoría de autores y de medios especializados, proponen una **clasificación por géneros** que se presenta aquí en función de las habilidades requeridas, de las más simples a las más complejas: Acción, Aventura, Carreras, Deportes, Estrategia y Simuladores.

Pese a que existe una cierta inquietud generalizada, alrededor de los posibles perjuicios que los videojuegos pueden ocasionar en niños y jóvenes, son muchos los autores que han argumentado y difundido su **valor educativo** especialmente en la promoción de:

- el desarrollo de procesos y estrategias de toma de decisiones y de resolución de problemas
- el aprendizaje significativo y transferible
- la alfabetización en el uso de las nuevas tecnologías
- así como las relaciones con el grupo de iguales y entre jugadores de diversas edades
- la adquisición de habilidades *viso-motoras*.

Al igual que el resto de medios de comunicación de nuestro entorno, los videojuegos trasladan y transmiten los estereotipos y principios dominantes del momento y el entorno social. Si tenim en compte que és un entreteniment



Los videojuegos trasladan y transmiten los estereotipos y principios dominantes del momento y el entorno social

adrecat especialment a públic adult, es lógic que la majoria de productes disponibles en el mercat ofereixen **contenidos poco adecuados o inadecuados para los menores**. Y por otro lado, si pensamos en el refrán “¿qué quieren los niños? Lo que ven hacer a sus mayores”, podemos entender porque son estos juegos inadecuados, los que les resultan más atractivos.

Se hace, pues, imprescindible una **buena y cuidada selección de los videojuegos** teniendo en cuenta los intereses de chicos y chicas, así como, y principalmente, los contenidos y la adecuación de estos a su edad. Todos los beneficios de esta familia de juegos están directamente relacionados con el uso responsable y la tría y selección.⁹⁸

Si los chicos y chicas se encuentran rodeados de un entorno familiar y educativo que les permite descubrir de una forma normalizada estos aspectos y que les permite hablar de los mismos y contrastar lo correcto y lo incorrecto, no hemos de sufrir por una posible influencia negativa de los videojuegos. Hemos de saber ver en los videojuegos un recurso, un juego más, a través del cual vehicular el conocimiento del entorno por parte de los niños y jóvenes y la interiorización de aprendizajes y actitudes.

Un juguete para cada edad

A medida que los niños van creciendo necesitan nuevos juguetes que respondan a su ritmo de maduración y este ritmo no es siempre igual en todos los niños de una misma franja de edad. Es por esto que, a pesar de que podemos acotar la tipología de juguetes por edades, también es cierto que no se trata de una clasificación rígida porque puede variar según el niño.

Selección de juegos y juguetes según grupos de edad

Rasgos evolutivos característicos: 0 - 6 meses

- Descubren su cuerpo y su voz a través del balbuceo
- Exploran los objetos con la boca y las manos
- Comienzan a sonreír
- Rápido desarrollo de las funciones afectivas-emocionales
- Rápido desarrollo de los sentidos: visual, auditivo y táctil principalmente
- Distinguen formas y colores
- La coordinación *oculo-manual* permite al recién nacido agarrar objetos que estén a su alcance
- Siguen con la mirada personas y objetos en movimiento

Juegos y juguetes recomendados: 0 - 6 meses

- Juguetes sonoros de madera o plástico de colores vivos que el niño pueda manipular: coger, golpear, etc.
- Móviles musicales de ropa, madera o plástico que se puedan ver y escuchar desde la cuna
- Muñecos y animales de goma que se puedan lavar fácilmente
- Mantas de actividades
- Trapecios con bolas, anillas, muñecos, etc. de colores vivos y que al tocarlos producen sonidos
- Espejos irrompibles
- Mordedores
- Pelotas u otros objetos con dibujos de trazo ancho y colores rojo, blanco y negro
- Adultos que les canten, hablen, jueguen...



Rasgos evolutivos característicos: 6 meses - 1 año

- Se sientan solos
- Entre los 7 y los 9 meses se inicia el *gateo* y entre los 10 y 13 meses el caminar. Esto significa que el niño ya se puede desplazar
- Recuerdan a las personas más conocidas del entorno
- Comienzan a decir sus primeras palabras
- Tienen capacidad para discriminar las propiedades de los objetos
- Buscan objetos escondidos y les gusta meter y sacar objetos de un recipiente

Juegos y juguetes recomendados: 6 meses - 1 año

- *Correpasillos*, triciclos sin pedales y caminadores
- Balancín de madera con protección lateral
- Encajes sencillos de madera o plástico
- Juegos que floten para poder jugar con el agua
- Objetos que rueden: pelotas, coches, etc.
- *Dominguillos*
- Móviles
- Juguetes con sonido y movimiento
- Centros de actividades con objetos para manipular, sonidos y tactos diferentes
- Muñecas de trapo

Rasgos evolutivos característicos: 1 - 2 años

- Caminan con más seguridad, saltan y trepan por las escaleras
- Maduran en su equilibrio
- Aparece propiamente el lenguaje: entienden y se hacen entender
- Imitan acciones de los adultos
- Sienten satisfacción por lo que les sale como querían
- Les gusta tirar y recoger los objetos
- Aparecen pequeñas acciones del juego simbólico (*hacer como si*)
- Aparecen los primeros amigos
- Reconocen la propiedad de los objetos
- Les gusta escuchar cuentos

Juegos y juguetes recomendados: 1 - 2 años

- Juguetes para empujar
- Animales grandes y pequeños de ropa, peluche, goma o trapo.
- *Correpasillos* y caminadores. Triciclos sin pedales
- Objetos para llenar y vaciar, roscar y desenroscar, etc.
- *Arrastres*
- Construcciones de piezas grandes de madera o plástico.
- *Encajables* de volumen apilables y pirámides de anillas.
- *Encajables* planos de 2 a 6 piezas
- Encadenables, juegos de ensartar y *picafortes*
- Utensilios grandes y pequeños para jugar con el agua
- Cuentos de plástico o tela y músicas para escuchar
- Teléfono
- Muñecas de trapo o goma flexibles, no muy grandes, acompañadas de sencillos accesorios
- Vehículos y personajes para acoplar

Rasgos evolutivos característicos: 2 - 3 años

- Aparece el sentido del Yo y los Otros
- Aparece con fuerza el sentido de la propiedad
- Les divierte aprender nuevas habilidades y son mucho más diestros con las manos y los dedos
- Aparece el sentido del riesgo
- Necesitan autoafirmar su independencia: “Yo solo”, aunque en realidad son muy dependientes.
- Se afirman por oposición
- Juegan solos y en paralelo con otros niños
- Les gusta escuchar cuentos y canciones. Saben seguir el ritmo
- Conocen los colores primarios
- Comienza propiamente el juego simbólico: reproducen escenas familiares

Juegos y juguetes recomendados: 2 - 3 años

- *Correpasillos* y triciclos sin pedales.
- Pelotas grandes y pequeñas para poder chutar y tirar.
- Trapecios y toboganes
- Construcciones de piezas grandes y medianas (madera o plástico)
- *Encajables* planos de más de 6 piezas.
- Cajas y objetos para clasificar
- Utensilios para jugar con la arena y el agua.
- Pizarra, pintura de dedos, pinceles gruesos
- Cuentos con ilustraciones.
- Instrumentos musicales sencillos: triángulo, *chin chin...*
- Juguetes mecánicos con sonido y movimiento que el niño mismo pueda accionar
- Muñecas de plástico con vestidos
- Animales de peluche
- Casa para meterse dentro, tubo de *gateo*
- Elementos de juego simbólico: (cochecitos, *camitas*, feria, *cocinita*, camiones, disfraces muy sencillos, etc.)
- Teléfono
- Vehículos y personajes para acoplar o peldaños para subirse a los mismos



Rasgos evolutivos característicos: 3 - 4 años

- A los 3 años les gusta “agradar”
- Son capaces de concentrar la atención durante más rato
- Disfrutan de la relación con los demás y hacen discriminaciones
- Tienen capacidad para realizar actividades grupales que requieren una cierta coordinación
- Juegan durante más tiempo lo mismo solos que con otros compañeros
- Les gusta ayudar en tareas sencillas
- Hacen grandes avances respecto a la psicomotricidad (fina y gruesa) y el lenguaje
- Adquieren nociones básicas en torno del espacio y el tiempo
- Les gusta especialmente la música y hacer gesticulaciones con las canciones

Juegos y juguetes recomendados: 3 - 4 años

- Coches con pedales, patines y bicicletas con cuatro ruedas
- Bolos
- Trapecios, toboganes
- Pelotas de todos los tamaños.
- Lápices de colores, ceras
- Construcciones de piezas pequeñas de madera o plástico.
- Utensilios para jugar con la arena y el agua.

- Juegos sensoriales: táctiles, visuales, auditivos, olfativos...
- Mosaicos, puzzles de entre 10 y 15 piezas. Dominó de imágenes...
- Instrumentos musicales.
- Títeres de guante y de dedo.
- Disfraces y pinturas de maquillaje
- Granjas, pueblos, castillos, barcos piratas, circo...
con miniaturas de madera o plástico
- Muñecas y muñecos que se puedan bañar y peinar
con accesorios para el juego simbólico.
- Elementos de juego simbólico: tiendas, trenes con raíles, vehículos,
garajes, feria, objetos cotidianos ...
- Instrumentos de oficios: jardinería, hospital, bomberos...

Rasgos evolutivos característicos: 4 - 5 años

- Tiene capacidad para explicar sus sentimientos y comprender los de los demás
- Sale de la etapa egocéntrica anterior
- El grupo empieza a tomar un papel importante
- Le gusta charlar y sentirse escuchado
- Les gusta jugar con el lenguaje: inventarse palabras nuevas, experimentar con ellas
- Tenen mucha imaginación
- Su gran curiosidad les lleva a cuestionarlo todo: ¿Por qué...?
- Tienen capacidad para entender juegos con normas sencillas
- Aumenta considerablemente su sociabilidad

Juegos y juguetes recomendados: 4 - 5 años

- Triciclos con pedales y bicicletas de cuatro ruedas
- Patines, patinetes de 3 ruedas, zancos de bote
- Dianas con dardos de punta redonda
- Construcciones de piezas pequeñas de encajar tipo Lego, de roscar tipo *meccano*, etc.
- Puzzles hasta 24 piezas
- *Bolitas* para hacer gargantillas
- Encajes decrecientes, etc.
- Plastilinas y pastas para modelar
- Instrumentos musicales: xilófonos, piano, timbales...
- Teatro de títeres y títeres de dedo
- Disfraces
- Magnetofón con micrófono y casetes con música y para grabar
- Muñecos y muñecas con cabellos para poder peinar
- Muñecas y muñecos maniquí
- Elementos de juego simbólico: peluquería, feria, coches de fricción y *retro*, objetos cotidianos...

- Granjas, pueblos, castillos, barcos piratas, casas de muñecas, circo... con miniaturas de madera o plástico
- Vehículos, animales y pequeños personajes para jugar
- Casa, tienda de indios... para meterse dentro
- *Lotos*, juegos de memoria, cartas de familias, dominós, juegos de asociación...
- Juegos multimedia sencillos



Rasgos evolutivos característicos: 5 - 6 años

- Comienza a adquirir las habilidades básicas de lectura y escritura
- Es capaz de ver el efecto de una acción
- Reafirma las habilidades físicas que empezó a adquirir en la etapa anterior
- Es capaz de mostrar sus sentimientos y también de controlarlos
- Comienzan a interesarse por el resultado final de sus acciones
- Saben esperar su turno y respetar, de forma autónoma, normas sencillas en juegos colectivos

Juegos y juguetes recomendados: 5 - 6 años

- Bicicletas, patines, patinetes y zancos
- Juegos de anillas, bolos, petanca, peonzas con cordel, canicas...
- *Bolitas* para hacer gargantillas, mosaicos
- Construcciones de piezas pequeñas de encajar tipo Lego, de roscar tipos *meccano* de madera, etc.
- Plastilinas y pastas para modelar
- Puzzles hasta 30 piezas
- Disfraces.
- Magnetfón con micrófono y casetes con música y para grabar
- Cuentos y libros
- Juegos para pintar y dibujar.
- Teatro de títeres y títeres de guante y de dedo
- Casa, tienda de indios... para jugar dentro
- Muñecos y muñecas con cabellos para poder peinar, pequeñas maniqués, con vestidos y accesorios, etc.
- Elementos de juego simbólico: peluquería, feria de barro o cerámica, coches de fricción y *retro*, objetos cotidianos...
- Escenarios con muñecos miniatura articulados: la selva, la escuela, el hospital, el camping, el garaje-bencinera, ...
- Juegos de tablero: damas, oca, parchís, dominó de números, memoria, juegos de cartas, *lotos*, juegos de asociación, de deducción, conectores de preguntas y respuestas...
- Juegos multimedia sencillos

Rasgos evolutivos característicos: 6 - 8 años

- Aumenta su curiosidad
- Pueden leer, dibujar, escribir
- Suman y restan
- Les gusta crear mundos imaginarios
- Les encanta hablar y el lenguaje forma parte con frecuencia de sus juegos
- Sienten curiosidad por las cosas y preguntan
- Los amigos comienzan a tener un papel importante y les gusta realizar actividades en grupo

Juegos y juguetes recomendados: 6 - 8 años

- Bicicletas, juguetes deportivos, patines y *monopatines*, cometas sencillos
- Cuerdas para saltar, pelotas, peonzas con cuerda, zancos, gomas elásticas,
- Mosaicos, puzzles de entre 50 y 150 piezas, calidoscopios, juegos manuales
- Arquitecturas y juegos de construcción.
- Coches teledirigidos, pistas *looping*,
- Muñecos y muñecas maniqués, muñecos articulados y reproducción de ambientes
- Disfraces y equipos para jugar a profesiones, títeres
- Juegos de experimentos, microscopios...
- Juegos de preguntas y respuestas, de memoria, deducción, habilidad, lógica, lenguaje...
- Juegos de cartas y loterías,
- Futbolines, billares
- Juegos de magia
- Juegos multimedia y videojuegos

Rasgos evolutivos característicos: 9 - 11 años

- Comienzan a realizar planes propios
- Se muestran más individualistas
- Leen y miran la televisión
- Practican juegos al aire libre
- Le atraen las nuevas tecnologías
- Tienen interés por los amigos, los clubes y las colecciones
- Llevan a cabo actividades complejas

Juegos y juguetes recomendados: 9 - 11 años

- Complementos deportivos, bicicletas, *monopatines*
- *Meccanos* de metal, construcciones complejas, maquetas
- Juegos de creaciones artísticas
- Puzzles de más de 300 piezas
- Juegos electrónicos y de experimentos más complejos

- Juegos de estrategia y reflexión, deducción, matemáticas, lenguaje, preguntas y respuestas ...
- Futbolines, billares, *carroms*....
- Juegos de magia
- Juegos de cartas coleccionables
- Juegos multimedia y videojuegos



Rasgos evolutivos característicos: a partir de 12 años

- Realizen planes propios
- La vida en grupo cobra un especial protagonismo
- Les gusta el deporte y la competición
- Adoptan valores de justicia social
- Les atraen las nuevas tecnologías
- Descubren el mundo adulto

Juegos y juguetes recomendados: a partir de 12 años

- Juegos deportivos
- Construcciones complejas y maquetas y modelismo
- Juegos de estrategia, rol y simulación
- Materiales deportivos: pelotas, patines, bicicletas, *monopatines*, patinetes...
- Colecciones
- Juegos de mesa y sociedad
- Juegos multimedia y videojuegos

Los jóvenes y los juguetes

La adolescencia y la juventud, como ya apuntaba antes, son unos períodos de importantes cambios físicos, psíquicos y emocionales. En estas etapas los hijos se distancian de los padres y relativizan su figura. La crítica, la ruptura con las normas, el esfuerzo para ser únicos y diferentes y los cambios de humor repentinos hacen que estos años sean muy complicados para cualquier familia. Durante la infancia invertimos mucho tiempo en jugar con los hijos. A medida que crecen, esta costumbre no hay que perderla sino muy al contrario, hay que potenciarla porque incrementa la comunicación y refuerza la relación. Los padres pueden buscar o aceptar las propuestas de los hijos y aprovechar para jugar con nuevas opciones y actividades que sean adecuadas a la edad de los adolescentes y jóvenes.

Sin embargo, para los jóvenes, los amigos tienen un lugar primordial y ejecutan un papel fundamental. Con ellos pasarán muchos ratos y seguramente algunos de ellos serán de juego. Las opciones informáticas y electrónicas tienen hoy en día un papel muy destacado, pero hay que ser prudentes en la

elección para que no transmitan valores contrarios a los que hemos ido inculcando durante toda la infancia. Los juegos de rol tienen también mucha aceptación y pueden resultar adecuados a estas edades.

Los deportes y las actividades al aire libre también son grandes aliados para los jóvenes. Así se fomenta el ejercicio físico al mismo tiempo que se lo pasan bien.

En cualquier caso, el juego continúa formando parte de su desarrollo y es muy recomendable animar a los jóvenes a practicarlos habitualmente, siendo una alternativa sana y creativa en su tiempo libre.

Los adultos y los juguetes

¿Cuántas veces hem deseado jugar, pero nuestras obligaciones no nos lo han permitido o nos ha parecido que no era adecuado? ¡Seguro que muchas! En nuestra sociedad actual no es frecuente que los adultos juegan a menos que sea con un niño y forme parte del proceso educativo.

Pero que no sea frecuente no quiere decir que no sea adecuado. La vida intensamente ocupada que se lleva, el poco tiempo que se tiene para disfrutar de las cosas que nos gustan o con las personas que queremos y las prisas que nos obligan a correr y a vivir más de prisa de lo necesario hace que nos planteemos algunas opciones de ocio. Y el juego toma aquí un papel destacado.

Además de los juegos puramente deportivos que se practican quizá más con una filosofía de calidad de vida y para mantenerse en forma, tenemos una serie de juguetes muy adecuados para los adultos: los juegos de mesa, de preguntas y respuestas, de estrategia, de ingenio; los puzzles de muchas piezas que poco a poco, de forma casi terapéutica, se van construyendo sin prisa, como aquel que lee una buena novela; las maquetas, tanto de coches, motos, trenes o construcciones que ponen a prueba la paciencia de los más meticulosos; los juegos de dardos, que permiten tener una diana detrás de cualquierl puerta; y, ¿por qué no?, los juegos electrónicos, los multimedia, videojuegos y juegos *on line*.

Juguetes para las personas mayores. Más allá de la petanca...

Las opciones de gozar de una buena jubilación son múltiples y, si la salud acompaña, los abuelos de hoy pueden realizar muchas actividades que les permite estar en activo físicamente y psíquicamente.

Una de estas actividades que son perdurables desde la infancia hasta la vejez, es el juego. Las personas mayores pueden encontrar en el juego muchos de

los estímulos que les permita hacer trabajar el cuerpo y la mente. Dejando de lado algunas actividades físicas más de carácter deportivo, para las personas mayores los juegos de mesa pueden ser una opción claramente positiva. Les permitirá relacionarse con otras personas y trabajar la imaginación, la inteligencia y el pensamiento. Entre los juegos de mesa tienen cabida juegos de recorrido como el parchís, matemáticos como el dominó, el *rummikub* y muchos juegos de cartas, de estrategia como el ajedrez, damas, *abalone*, *awelé*, juegos de azar como el *bingo*, o de palabras como el *scrabble*, entre otros...



Los juegos de construcción y también los multimedia pueden ser buenas sugerencias para las personas mayores. Existen otras opciones, sorprendentes pero realmente atractivas como las competiciones de coches teledirigidos... Sin embargo, si la forma física lo permite, ¡hay juegos psicomotrices muy adecuados además de la petanca!

En definitiva, jugar no tiene edad. Tan solo conviene encontrar el juguete o el juego indicado para cada momento del desarrollo y con quien compartirlos.

Jugar no tiene
edad

Una responsabilidad compartida por todos

Ahora y hoy propongo que nos animemos todos a dar el auténtico valor al juego y al juguete: padres, madres, educadores, fabricantes de juguetes, administraciones, comunidad educativa, medios de comunicación... Lo verdaderamente importante de un juguete es que al mismo tiempo que divierte, es capaz de estimular el desarrollo, proporcionando ganas de mirar, tocar, hablar, leer, saber, pensar, correr, saltar, imaginar... ganas de, en definitiva, crecer y superarse.

Con mucha frecuencia vemos al juguete como un simple entretenimiento o regalo y de aquí que muchas veces se acaba valorando más el tamaño de la caja que su contenido... Es verdad que un paquete grande levanta muchas expectativas, pero cuando estas expectativas se desvanecen al comprobar que esta fantástica caja está llena de aire, el desengaño acostumbra a ser del tamaño de la caja.

En la sociedad actual, existe una tendencia, con frecuencia desmesurada, hacia el consumo. Fácilmente adquirimos lo que deseamos, en el momento en que lo deseamos, sin detenernos a pensar si verdaderamente nos es necesario. Esta filosofía o forma de actuar conduce a que los objetos adquiridos, en este caso los juguetes, se conviertan en simples objetos perdiendo así su carga afectiva y emocional.

Por otro lado, los medios de comunicación, especialmente la televisión, ejercen en nuestra sociedad una influencia importante, hasta el punto que transmiten modelos sociales de comportamiento que, al secundarlos, provocan que el individuo se sienta integrado en la sociedad. La publicidad, especialmente en la televisión, presenta los juguetes con atractivos colores e

imágenes perfectamente estudiadas para que su poder de persuasión sea mayor. La finalidad de la publicidad es convencer y hacer deseable el producto que anuncia; después es necesario, antes de la compra, revisar los criterios educativos y de seguridad y calidad del juguete, sin olvidar que **su principal valor es el de divertirnos, proporcionando alegría, reto, sorpresa y satisfacción.**

Imma Marín
Directora de Marínva

Bibliografía

- AAVV.** (2002), *Enciclopedia de los padres de hoy*. Vol. El juego. Círculo de Lectores. Barcelona.
- Bell, R.; Cornelius, M.** (1990), *Juegos con tablero y fichas: estímulos a la investigación matemática*. Ed. Labor. Barcelona.
- Chanan, G.; Hazle, F.** (1984), *Juegos y juguetes de los niños del mundo*. Ed. Serbal UNESCO. Barcelona.
- Chauvel, D.; Michel, V.** (1989), . *Juegos de reglas para desarrollar la inteligencia*. Narcea de ediciones. Madrid.
- Grunfeld V. F.** (1978), *Juegos de todo el mundo*. Asociación Unidef España. Edilan. Madrid (1978).
- Lemke Pricken** (1980), *Jugar, riure, crear*. Ed. Abadia de Montserrat. Barcelona.
- Majem, T.; Òdena P.** (1994), *El joc de la descoberta*. (Col·lecció “Temes d’infància”, nº 22). Ed. Associació de mestres Rosa Sensat. Barcelona.
- Marín, I.** (1994), *Jocs populars. I tu a que jugues?* (Col·lecció “Temes d’infància”, nº 23). Ed. Associació de mestres Rosa Sensat. Barcelona.
- Marín, I.** (1995), *Juegos populares. Jugar y crecer juntos*. (Colección “Temas de infancia”). Ed. A.M. Rosa Sensat y MEC. Barcelona.
- Merigó, A.** (2001), *Historia del Juguete en España durante el siglo XX*. Ediciones Just S.L. Barcelona.
- Newson, J.** (1982), *Juguetes y objetos para jugar*. (Colección “Educación y Enseñanza”), Ediciones CEAC S.A. Barcelona.
- Piñango, CH.; Martín, S.** (1994), *Construcción de juguetes con material de desecho*. Editorial Popular. Madrid.
- Sarazanas, R.; Bandet, J.** (1972), *El niño y sus juguetes*. Narcea S.A. de Ediciones. Madrid.
- Sher, B.** (1996), *Juegos estupendos con juguetes improvisados*. Editorial Martínez Roca. Barcelona.
- Violant, R.** (1996), *La juguina tradicional*. Editorial Alta Fulla. Barcelona.

Videojuegos

Estallo, J. A. (1995), *Los videojuegos. Juicios y perjuicios*. Editorial Planeta. Barcelona.

Gaja, Ramón (1993), *Videojuegos ¿alienación o desarrollo?* Colección Autoayuda y Superación. Ediciones Grijalbo. Barcelona.

Gee, P. (2004), *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Ediciones Aljibe. Málaga.

Gros, B. (Coord.) (2004), *Pantallas, juegos y educación. La alfabetización digital en la escuela*. Editorial Desclee De Brouwer. Bilbao.

Gros, B. (Coord.) (1998), *Jugando con videojuegos: educación y entretenimiento*. Editorial Desclee De Brouwer. Bilbao.

Levis, D. (1997), *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Colección Papeles de comunicación 17. Editorial Paidós. Barcelona.

Tapscott, D. (1998), *Creciendo en un entorno digital: La generación Net*. Editorial Mc Graw Hill. Santa Fe de Bogotá (Colombia).

Tejeiro, R.; Pelegrina, M. (2003), *Los videojuegos: qué son y cómo nos afectan*. Editorial Ariel, Barcelona



Webgrafia

www.ludomecum.com

www.joguinassegura.coop / www.juguetesseguro.coop

www.aefj.es

www.aiju.es

<http://www.crecerjugando.org/>

ADESE, (2005), *Estudio de hábitos y usos de los videojuegos*. Artículo en línea:

http://www.adese.es/pdf/Estudio-Habitos-y-usos-videojuegos_02-02-2005.pdf